

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-177450
 (43)Date of publication of application : 25.06.2002

(51)Int.CI. A63F 5/04

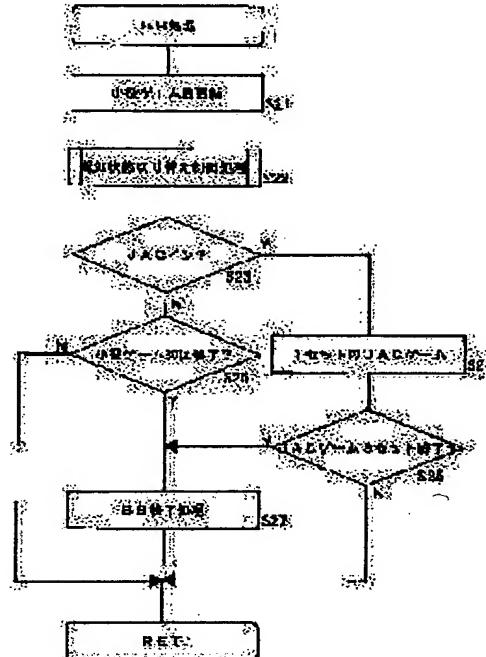
(21)Application number : 2000-375628 (71)Applicant : SOPHIA CO LTD
 (22)Date of filing : 11.12.2000 (72)Inventor : IOKI SADAO
 TAGUCHI HIDEO

(54) GAME MACHINE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To enhance amusement to a game in a BB game by supporting the game so as to remove replay comparatively easily in a small extra point game in the BB game or by stop-controlling the game so that removing of replay may be difficult.

SOLUTION: The slot machine is provided with a first control means capable of controlling the machine into a first special game state (RB) in which a first special game (JAC game) in which a first prize winning (JAC prize winning) can be acquired can be played prescribed number of times, an operation information giving means which consists of a second special game (small extra point game) in which a second prize winning (prize winning of the small extra point) can be acquired and the first special game state (RB) and gives operation information for supporting the player to lead desired stoppage displaying when the displaying results of a plurality of variable display parts become a special display mode fixed in advance in the second special game (small extra point game), and an informing state switch-controlling means for switching the operation information giving means to be effective or ineffective based on the game state.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 10.09.2003

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2002-177450

(P2002-177450A)

(43)公開日 平成14年6月25日 (2002.6.25)

(51)Int.Cl.⁷
A 6 3 F 5/04

識別記号
5 1 2
5 1 4
5 1 6

F I
A 6 3 F 5/04

テ-マ-ト⁸(参考)
5 1 2 D
5 1 4 G
5 1 6 D

審査請求 未請求 請求項の数7 O L (全 17 頁)

(21)出願番号 特願2000-375628(P2000-375628)

(22)出願日 平成12年12月11日 (2000.12.11)

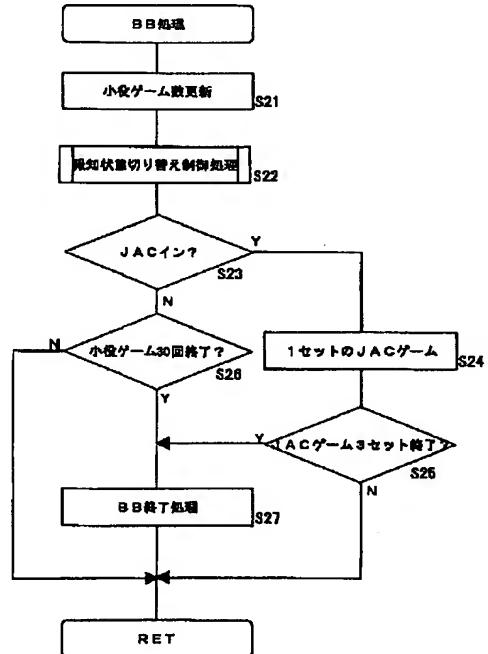
(71)出願人 000132747
株式会社ソフィア
群馬県桐生市境野町7丁目201番地
(72)発明者 井置 定男
群馬県桐生市宮本町3-7-28
(72)発明者 田口 英雄
群馬県桐生市境野町7-201 株式会社ソ
フィア内
(74)代理人 100085811
弁理士 大日方 富雄

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】 (修正有)

【課題】 B B ゲーム中の小役ゲームにおいて比較的容易にリプレイ外しができるように遊技を補助したり、リプレイ外しが困難となるように停止制御して、B B ゲーム中の遊技に対する興趣を向上させる。

【解決手段】 スロットマシンにおいて、第1の入賞 (J A C 入賞) を獲得可能な第1の特別ゲーム (J A C ゲーム) を所定回数遊技可能な第1の特別遊技状態 (R B) に制御可能な第1の制御手段と、第2の入賞 (小役入賞) を獲得可能な第2の特別ゲーム (小役ゲーム) と前記第1の特別遊技状態 (R B) とからなり、前記第2の特別ゲーム (小役ゲーム) において前記複数の可変表示部の表示結果が予め定められた特別の表示態様となつた場合遊技者が所望の停止表示を導出できるように補助するための操作情報を報知する操作情報報知手段と、遊技状態に基づいて前記操作情報報知手段の有効無効を切り替える報知状態切り替え制御手段とを備えるようにした。



【特許請求の範囲】

【請求項1】複数のシンボル列の中からそれぞれ何れかのシンボルを順次表示可能な可変表示部を複数有する可変表示装置を備え、前記複数の可変表示部の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、前記複数の可変表示部の表示が所定の停止表示態様となった場合に所定の入賞が発生する遊技機において、

遊技者が前記可変表示部の表示を停止表示させるための操作を行うことが可能な操作手段と、

前記複数の可変表示部の停止表示態様を導出させる制御を行う可変表示制御手段と、

第1の入賞を獲得可能な第1の特別ゲームを所定回数遊技可能な第1の特別遊技状態に制御可能な第1の制御手段と、

第2の入賞を獲得可能な第2の特別ゲームと前記第1の特別遊技状態とからなり、前記第2の特別ゲームにおいて前記複数の可変表示部の表示結果が予め定められた特別の表示態様となった場合に前記第1の特別遊技状態となる第2の特別遊技状態に制御可能な第2の制御手段と、を備え、

前記第2の特別ゲームにおいて遊技者が所望の停止表示を導出できるように補助するための操作情報を報知する操作情報報知手段と、

遊技状態に基づいて前記操作情報報知手段の有効無効を切り替える報知状態切り替え制御手段とを備えることを特徴とする遊技機。

【請求項2】一つの可変表示部は、前記特別な表示態様を構成するシンボルを複数個備え、

前記可変表示制御手段は、前記複数個のシンボルのうち少なくとも一つのシンボルに関して、該シンボルを含んだ前記特別な表示態様は導出されないような停止制御、または該シンボルを含んだ前記特別な表示態様の導出確率を低くするような停止制御が実行可能であり、

前記操作情報報知手段は、前記シンボルに関連した操作情報を報知することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】前記操作情報報知手段により報知される操作情報は、前記シンボルの配列情報を付与した情報であることを特徴とする請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】前記特別な表示態様を構成する複数個のシンボルは各々異なる表示態様を有することを特徴とする請求項2または請求項3に記載の遊技機。

【請求項5】前記操作情報報知手段は、可変表示中に前記操作情報報知手段により報知されたシンボルが有効領域に出現するタイミングをさらに報知することを特徴とする請求項2から請求項4のいずれかに記載の遊技機。

【請求項6】前記操作情報報知手段は、遊技者に所定の停止操作方法を報知し、

前記可変表示制御手段は、前記所定の停止操作方法によ

る停止操作に関連して前記特別な表示態様を導出させないような停止制御が実行可能であることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項7】前記報知状態切り替え手段は、前記第2の特別状態の発生に基づいて前記操作情報報知手段の有効無効を切り替えることを特徴とする請求項1から請求項6のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、複数種類の図柄を可変表示可能な可変表示装置を備えた遊技機に関し、特に外周面に複数個のシンボルを配置した複数の回転リールを利用して可変表示ゲームを可能としたスロットマシンに関する。

【0002】

【従来の技術】複数種類の図柄を可変表示可能な可変表示装置を備え、前記可変表示の停止結果が予め設定された有効ライン上において所定の停止表示態様となることに関連して該停止表示態様に応じた遊技価値を付与可能な遊技機として、例えば、スロットマシンが知られている。

【0003】現在、遊技店に設置されている一般的なスロットマシンは、外周面に複数個のシンボルを配置した回転リールを3個横並びに配置して全面の表示窓内からシンボルを視認可能に構成され、前記リールを回転させることにより可変表示を可能とするものである。この種のスロットマシンでは、例えば、遊技者が所定の枚数（通常1～3枚）メダルをベットした状態でスタートレバーを操作することにより前記回転リールを回転させシングルを可変表示させ、一定時間後自動的にまたは遊技者が各リールに対応する停止ボタンを押して停止操作することにより各リールの回転を順次停止させて停止表示態様が確定される。そして、ベットされたメダルの枚数に関連して設定された有効ライン上に各リールのシンボルが所定の停止表示態様で停止していれば、停止表示態様に対応した入賞が確定し、遊技者にメダルが払い出される。ここで、遊技者が遊技を開始するためにメダルを投入することおよび予め遊技機に預け入れた（クレジット）メダルの記憶数からベットボタン操作回数分のメダルを減算する操作を含めてベットと称する。

【0004】なお、従来のスロットマシンでは遊技者の技量のみに遊技結果が左右されないように、例えばメダルを投入した状態でスタートレバーが操作されることに基づき入賞に関する内部抽選が行われるようになっており、前記内部抽選で当選した場合のみ入賞を示すシンボル列が有効ライン上に停止するように制御される。

【0005】そして、前記内部抽選の結果が当選となるとその入賞種類に対応した入賞フラグが立てられ、この入賞フラグが成立している遊技ゲームにおいて、遊技者が入賞フラグに対応したシンボルを有効ライン上に停止

可能なタイミングで各リールの停止操作を行えば、リールの停止表示態様は所望のシンボル列となり、入賞が確定する。しかし、入賞フラグが成立している状態であっても、遊技者がリールを停止操作するタイミングが入賞フラグに対応するシンボルを有効ライン上に停止可能なタイミングからずれていると、そのシンボルを有効ライン上に停止させることはできず、入賞は確定しない。

【0006】但し、入賞フラグが立っている遊技ゲームでは、極力遊技者が入賞を獲得できるように、遊技者が停止操作するタイミングが入賞フラグに対応するシンボルを有効ライン上に停止可能なタイミングから多少ずれても所望のシンボルを有効ライン上に停止させようとする制御する（最大4コマを引き込む）、いわゆる引き込み制御が行われるようにしたスロットマシンもある。

【0007】一方、入賞フラグが成立していない遊技ゲームでは、遊技者が所望のシンボルを有効ライン上に停止させるためにタイミングよく各リールの停止操作を行ったとしても、有効ライン上に所望のシンボルを停止させて入賞を獲得することはできない。つまり、入賞フラグが成立していない場合は有効ライン上に入賞となるシンボルが停止しないようにリールの停止制御がなされる。

【0008】一般的なスロットマシンにおいては、入賞となる所定の組み合わせが複数種類用意されており、例えば、比較的の少數（例えば10枚以下）のメダルが払い出される小役入賞、1枚のメダルをベットするだけで比較的の多數（例えば15枚）のメダルが払い出されるJAC入賞、メダルをベットすることなく再度遊技できるリプレイ入賞、JAC入賞を獲得しやすいJACゲームを所定の回数遊技できる権利を与えるレギュラーボーナス（以下RBと略記する）入賞、小役入賞を獲得しやすい小役ゲームとJAC入賞を獲得しやすいJACゲームとを所定の回数遊技できる権利を与えるビッグボーナス（以下BBと略記する）入賞とが用意されている。

【0009】ここで、通常のBBゲームは、小役ゲーム中に所定のシンボル列（例えば“リプレイ”のシンボル列）が停止表示される（以下、JACインと称する）と8回のJAC入賞を獲得するまでまたは12回のJACゲームを消化するまでJACゲームが継続される権利が与えられ、30ゲームの小役ゲーム中に3回JACインして合計3セットのJACゲームを消化して終了される。

【0010】通常、BBゲームのJACゲームでは、遊技者の技量に左右されず適当にリールを停止させてもフラグが成立していれば引き込み制御が行われて確実にJAC入賞を獲得することができるので、初心者であっても上級者であっても同程度のメダルを獲得できる。

【0011】同様に、BBゲームにおける小役ゲームも、入賞フラグが成立したときには引き込み制御が行わ

れ、確実に小役入賞を獲得できるように引き込み制御が行われる。しかし、通常の小役と異なりJACインとなるシンボル列の場合は、入賞フラグが成立した場合に引き込み制御が行われてJACインとなるのを遊技者の技量次第で意図的に回避できる、いわゆるリプレイ外しと称される攻略法を適用して遊技を有利に進行できるようにした機種もある。

【0012】これにより、上級者はJACインとなるシンボル列の入賞フラグが成立してもJACインを確定させないようにリールの停止操作を行い、できるだけ小役ゲームを多く消化した後で3回目のJACインを確定させることにより、小役入賞による獲得メダル枚数を増加できる。なお、遊技者が可変表示されるリールを凝視して、所望のシンボルを停止させるようにリールの停止操作を行うことを、「目押し操作」という。

【0013】このようにリプレイ外しを実行可能なスロットマシンは、例えば図10のようにシンボルが配列されたリールを備えている。図10に示すリールでは、通常の小役入賞を表すシンボル（例えば、「すいか」や「ベル」）は同一種類のシンボル同士の間隔が最大5コマとなるように配列されているので、小役入賞のフラグが成立したときに4コマの引き込み制御が行われることによりこれらの小役入賞は確実に確定される。

【0014】しかし、JACインとなる「REP」のシンボルに関しては、第1リール4aにおける配列番号5の「REP」と配列番号11の「REP」とは6コマ離れているので、有効ラインが1つであるときは、有効ライン上に配列番号6の「7（灰）」を停止させるように操作すれば引き込み制御が最大限に行われても有効ライン上に「REP」のシンボルを停止させることはできない。

【0015】つまり、図10のようにシンボルが配列されたリールを備えたスロットマシンにおいては、第2および第3リール4b、4cを先に停止させるようにして小役ゲームを進行して、第2および第3リール4b、4cの「REP」シンボルが有効ライン上に停止したときは、1つに制限された有効ライン上に配列番号6の「7（灰）」を停止させるように第1リールの操作できれば、リプレイ外しが成功する。

【0016】このように、BBゲーム中の小役ゲームにおいてリプレイ外しが可能とすることにより、BBゲーム中の小役ゲームを疎かにしないようにして、遊技者のBBゲームに対する興味を高めることができた。

【0017】【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上述したスロットマシンにおいては、リプレイ外しのできない初心者と熟練した上級者とでは、1回のBBゲームで獲得できるメダル枚数に大きな格差が生じてしまう。

【0018】また、リプレイ外しのできるポイント（図10の配列番号6の「7（灰）」）は限定されており、

リールに表記されている一連のシンボル列を詳細に観察しなければ分からないので、その機種に精通したごく一部の遊技者だけがB Bゲームにおいて多くのメダルを獲得できるようになるため、遊技に公正さを欠くという問題があった。

【0019】本発明は上記問題点に着目してなされたもので、初心者がB Bゲーム中の小役ゲームにおいて比較的容易にリプレイ外しができるように遊技を補助したり、上級者でもリプレイ外しが困難となるように停止制御して、B Bゲーム中の遊技に対する興味を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【0020】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するため、本発明は、複数のシンボルの列の中からそれぞれ何れかのシンボルを順次表示可能な可変表示部を複数有する可変表示装置を備え、前記複数の可変表示部の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、前記複数の可変表示部の表示が所定の停止表示態様となつた場合に所定の入賞が発生する遊技機において、遊技者が前記可変表示部の表示を停止表示させるための操作を行うことが可能な操作手段と、前記複数の可変表示部の停止表示態様（表示停止結果）を導出させる制御を行う可変表示制御手段と、第1の入賞を獲得可能な第1の特別ゲームを所定回数遊技可能な第1の特別遊技状態に制御可能な第1の制御手段と、第2の入賞を獲得可能な第2の特別ゲームと前記第1の特別遊技状態とからなり、前記第2の特別ゲームにおいて前記複数の可変表示部の表示結果が予め定められた特別の表示態様となつた場合に前記第1の特別遊技状態となる第2の特別遊技状態に制御可能な第2の制御手段と、を備え、前記第2の特別ゲームにおいて遊技者が所望の停止表示を導出できるよう補助するための操作情報を報知する操作情報報知手段と、遊技状態に基づいて前記操作情報報知手段の有効無効を切り替える報知状態切り替え制御手段とを備えるようにした。

【0021】すなわち、B Bゲーム中の小役ゲームにおいて、J A C インとなるシンボル列（例えばリプレイ入賞）の入賞フラグが成立した場合に、前記報知状態切り替え制御手段における制御に基づきリプレイ入賞のフラグ成立を報知するようにした。

【0022】通常、B Bゲーム中の小役ゲームにおいてリプレイ外しのできるスロットマシンにおいては、遊技者は、B Bゲーム中の小役ゲームの消化数が少ない場合はリプレイのシンボル列が揃うのを回避しようと試み、小役ゲームの残り数が少ない場合はリプレイのシンボル列を揃えようと試みる。本発明は、リプレイの入賞フラグが成立したのを報知するようにしたので、遊技者はそのときだけ所望の停止操作（リプレイ外しまたはリプレイ獲得）を行うことにより、有利に遊技を進行することができる。また、前記操作情報報知手段の状態を有効・

無効と切り替えることにより、上級者でも容易にリプレイ外しを行うことはできないため、初心者と上級者とで1回のB Bゲームで獲得できるメダル枚数の格差は小さくなる。

【0023】また、一つの可変表示部は、前記特別な表示態様を構成するシンボルを複数個備え、前記可変表示制御手段は、前記複数個のシンボルのうち少なくとも一つのシンボルに関して、該シンボルを含んだ前記特別な表示態様は導出されないような停止制御、または該シンボルを含んだ前記特別な表示態様の導出確率を低くするような停止制御が実行可能であり、前記操作情報報知手段は、前記シンボルに関連した操作情報を報知するようにした。

【0024】具体的には、一つの可変表示部（リール）は、前記特別な表示態様（リプレイ入賞）を構成するシンボルを複数個備え、一つの可変表示部において複数個の“リプレイ”シンボルのうち一つがリプレイ入賞を導出させないシンボルとして設定されると、この“リプレイ”シンボルを含んでリプレイ入賞が導出されないような停止制御がなされる。すなわち、この“リプレイ”シンボルが表示窓部に停止表示されたときは、リプレイ入賞が導出されないような停止制御が他の可変表示部において実行され、他の可変表示部を先に停止させた時点でリプレイ入賞が導出される可能性のあるときには、前記“リプレイ”シンボルだけはリプレイ入賞となる有効ライン上に停止表示しないような制御がなされる。

【0025】または、一つの可変表示部において複数個の“リプレイ”シンボルのうちの一つの停止制御を解除するようにして、リプレイ外しを実行可能とするとともにリプレイ入賞が導出される可能性を残すようにしてもよい。

【0026】これにより、特別な表示態様（リプレイ入賞）が導出されないようにする、または導出しにくくするシンボルが前記情報報知手段によって報知されるので、遊技者は報知されたシンボル以外の同一種類のシンボルが引き込み制御される範囲外で目押し操作することによってリプレイ外しを実行することができる。また、上級者でも前記操作情報報知手段により操作情報を報知されなければリプレイ外しを実行することが困難となり、遊技者の技量による格差は小さくなる。

【0027】また、前記操作情報報知手段により報知される操作情報は、前記シンボルの配列情報を付与して遊技者に報知するようにした。

【0028】これにより、遊技者は可変表示部のどのシンボルを狙って停止操作すればよいのか知ることができ、リプレイ外しのポイントを容易に知ることができる。

【0029】また、前記特別な表示態様を構成する複数個のシンボルは各々異なる表示態様を有するようにするといい。例えば、J A C インとなるシンボル列を「7,

REP, REP」とし、「7」を表すシンボルの色や形をそれぞれ異なるようにすることにより区別可能な表示様とすることができる。

【0030】これにより、遊技者が停止操作する際に狙うシンボルが明確になるので、目押し操作がしやすくなり、リプレイ外しが成功しやすくなる。

【0031】また、前記操作情報報知手段は、可変表示中に前記操作情報報知手段により報知されたシンボルが有効領域に出現するタイミングを報知するようにしてもよい。

【0032】これにより、遊技者は目押し操作ができない前記操作情報報知手段により報知されるタイミングに合わせてリールの停止操作を行うことによりリプレイ外しを実行することができる。

【0033】また、前記操作情報報知手段は、遊技者に所定の停止操作方法を報知し、前記可変表示制御手段は、前記所定の停止操作方法による停止操作に関連して前記特別な表示態様を導出させないような停止制御が実行可能であるようにした。すなわち、前記操作情報報知手段により、リールを停止させる順番（例えば右リール→左リール→中リール）を報知して、報知された通りに停止操作することによりJACインとなるシンボル列は有効ライン上に停止しないようにした。

【0034】これにより、容易にリプレイ外しを実行することができるので、初心者でも熟練者と対等な利益を得ることができます。

【0035】また、前記報知状態切り替え手段は、前記第2の特別状態の発生に基づいて前記操作情報報知手段の有効無効を切り替えるようにするとよい。つまり、通常ゲームにおける入賞種類に、報知有りBB入賞と報知無しBB入賞を設けておき、報知有りBB入賞を獲得した場合のBBゲームにおいて操作情報報知が行われるようにする。

【0036】

【発明の実施の形態】以下、本発明の好適な実施の形態について、図面を参考しながら説明する。

【0037】図1は、本発明を適用したAT入賞機能を備えたスロットマシンの正面図である。

【0038】この実施の形態のスロットマシン100は、左端に蝶番を有しこの蝶番を軸として片開き形式に開閉自在な前面パネル2を備えている。この前面パネル2の背部には、可変表示装置を構成する3個のリール4a, 4b, 4cが回転自在な状態で横並びに配置されている。各リール4a, 4b, 4cの外周面には、複数種類のシンボルからなるシンボル列（図4）が表記されている。また、各リール4a, 4b, 4cは、例えば、ステッピングモータ等からなるリール駆動部4（図2）の駆動によって互いに独立に回転するようになっている。

【0039】前面パネル2の上半部の略中央には、各リール4a, 4b, 4cの回転により可変表示されるシン

ボルを遊技者に視認させるための表示窓部1が設けられている。リール4a, 4b, 4cが停止している状態で、この表示窓部1から各リール4a, 4b, 4cの外周面に表記されたシンボル列のうち3個のシンボルがそれぞれ視認可能となっている。つまり、リール4a, 4b, 4cが停止した状態で表示窓部1には合計9個のシンボルが視認できる。

【0040】表示窓部1の上方には、BBゲーム中の小役ゲームにおいてJACインとなるリプレイ入賞のフラグが成立したことを報知したり、シンボルの可変表示に関連して所定の演出表示を行う演出表示部（操作情報報知手段）5が設けられている。演出表示部5には、例えば、通常ゲーム中に何らかの入賞フラグが成立した場合に、入賞フラグが成立した入賞に対応する図柄が表示される。同様に、BBゲーム中の小役ゲームにおいて小役入賞のフラグが成立した場合は小役入賞に対応する図柄が、リプレイ入賞のフラグが成立した場合はリプレイ入賞に対応する図柄が表示される。特に、本実施形態ではBBゲーム中の小役ゲームにおいてリプレイ入賞のフラグが成立したときに、リプレイ入賞に対応する図柄とともにリプレイ外しのポイントを表示させるようにしている。また、演出表示部5では、RBやBB等のボーナスゲームの抽選（実際には内部抽選により結果は出ている）を遊技者に視認させることにより興奮を高める演出表示を行うようにしてもよい。

【0041】表示窓部1の左側方には、投入したメダル数（ベット数）に対応して有効化されたベットラインを表示するベットライン表示部13が設けられている。ベットライン表示部13は、例えば、投入メダルが1枚のときはベットライン表示部13中央の「1」が点灯され中段の横ラインだけが有効ラインであることを示し、投入メダルが2枚のときはベットライン表示部13中央の「1」とその上下に位置する「2」が点灯され上段、中段、下段の3本の横ラインが有効ラインであることを示し、投入メダルが3枚のときはベットライン表示部13の「1」「2」「3」がすべて点灯され3本の横ラインと右下がり、右上がりの2本の斜めラインが有効ラインであることを示す。

【0042】表示窓部1の右側方には、遊技状態を表示する遊技状態表示部14が設けられている。遊技状態表示部14は、例えば内蔵のランプが点灯されると、遊技可能な状態であることを示しメダルの投入を示唆する「INSERT_MEDALS」、リプレイ入賞を獲得したことおよび現在行っている遊技がリプレイ入賞後のリプレイゲームであることを示す「REPLAY」、遊技者がメダルを投入してスタートレバーを操作してからリールが回転開始するまで待ち時間があることを示す「WAIT」、遊技者がリール停止ボタンを操作してリールを停止させてゲームが終了したことを示す「GAME_OVER」等の表示がある。

【0043】表示窓部1の下方には、遊技者が入賞を確定してメダルを獲得したときの払出枚数を表示する払出し表示部8、BBゲームやRBゲーム中の残りゲーム回数などを表示する遊技進行表示部11、メダルのクレジット数を表示するクレジット数表示部12が横並びに設けられている。なお、これらの各表示部8、11、12は7セグメントLEDや液晶装置を用いて構成することができる。

【0044】前面パネル2の上部には、透光性を有する前面カバー部材25が装着され、この前面カバー部材25の背部には、ランプ・LED等からなる発光部32(図2)や、スピーカ等からなる音声発生部31(図2)などが配設されている。

【0045】前面パネル2の上半部と下半部の中間にあら傾斜台部22には、メダルを投入するメダル投入口15が配設され、遊技者はこの投入口にメダルを投入することにより遊技できるようになる。また、傾斜台部22には、押圧操作によりメダルを1枚ずつベット可能な1ベットボタン10と、1回の押圧操作でベット可能枚数(例えば、メダルがベットされていないときは3枚、メダルが1枚ベットされているときは2枚)だけメダルがベットされるマックスベットボタン9が配設されている。このメダルベットボタン9、10により、メダル投入口15よりメダルを投入することなくクレジット数表示部12に表示されているクレジット数以内でメダルをベットすることができ、このベット数に応じて有効ラインが設定される。なお、本実施形態では、前述したように1回の遊技で最高3枚のメダルをベットすることができ5本の有効ラインが設定される。

【0046】前面パネル2の下半部には、矩形状の化粧パネル19が設けられ、この化粧パネル19の上方には、メダルをクレジットとして記憶可能なクレジット状態と記憶不能な非クレジット状態の何れか一方の状態に選択的に切換可能なクレジット選択ボタン18、各リール4a、4b、4cの回転を開始させるためのスタートレバー6および各々のリール4a、4b、4cの回転を停止させるためのリール停止ボタン7a、7b、7cが設けられている。

【0047】リール停止ボタン7a、7b、7cの各々には、リール停止ボタンを発光させることでリール停止ボタンが操作可能な状態であることを報知する第1操作情報ランプ34a(図2)、第2操作情報ランプ34b(図2)、第3操作情報ランプ34c(図2)がそれぞれ内蔵されており、これらの操作情報ランプ34a、34b、34cが点灯していない間はリール停止ボタン7a、7b、7cを操作してもリールの回転は停止しない。

【0048】また、化粧パネル19の左右両側方には、透光性を有する前面カバー部材24、24が装着され、これら前面カバー部材24、24の背部には、ランプ・

LED等からなる発光部32(図2)が配設されている。

【0049】また、化粧パネル19の下方には、前面パネル2の背部にあるメダル払出部30(図2)より払い出されたメダルを貯留可能な受皿23や、灰皿21などが設けられている。

【0050】図2は、当該スロットマシンの内部に設置される遊技制御装置の主要制御ブロック図である。

【0051】遊技制御装置50は、CPU(Central Processing Unit)51、読み出し専用のROM(Read Only Memory)52、読み出し書き込み可能なRAM(Random Access Memory)53、入出力インターフェース(I/F)54等を備えて構成されている。

【0052】CPU51は、制御部、演算部を備え、各種演算制御を行う他、内部抽選用の乱数なども生成する。なお、CPUのソフト処理で乱数を生成する代わりに、遊技制御装置50に乱数を発生可能な乱数発生器を設け、該乱数発生器から出力される乱数を内部抽選用の乱数として用いることも可能である。ROM52には、後述の遊技制御処理(図3)を実行するための制御プログラムや制御データが格納されている他、内部抽選用の判定値や後述するBBゲーム中の小役ゲームにおいてリプレイ入賞のフラグが成立した場合にシンボルの停止制御を解除するのに利用する停止制御テーブルなどが格納されている。RAM53は、CPU51で生成される内部抽選用の乱数の記憶領域、各種データ(例えば、メダルのクレジット数、メダルのベット数、各種フラグの状態など)を一時的に記憶する記憶領域、並びにCPU51の作業領域を備えている。

【0053】入出力インターフェース(I/F)54は、図示しないローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、メダル検知センサ15a、スタートレバースイッチ6a、第1リール停止ボタン7a、第2リール停止ボタン7b、第3リール停止ボタン7c、1ベットボタン10、マックスベットボタン9、クレジット選択ボタン18、リセットスイッチ33から出力される各種の検出信号をCPU51に対して出力している。ここで、メダル検知センサ15aは、メダル投入口15より投入されたメダルを検知するためのセンサ、スタートレバースイッチ6aは、スタートレバー6が操作されたことを検知するためのスイッチ、リセットスイッチ33は、当該スロットマシン100の遊技状態をリセットするためのスイッチである。

【0054】また、入出力インターフェース(I/F)54は、CPU51から出力される制御信号を、図示しない出力ポート及びドライバを介して、演出表示部5、ベットライン表示部13、クレジット数表示部12、払い出し表示部8、第1操作情報ランプ34a、第2操作情報ランプ34b、第3操作情報ランプ34c、音声発生部31、メダル払出部30、リール駆動部4、発光部3

2などに出力している。

【0055】この実施の形態に係るスロットマシン10は上記のように構成されており、遊技制御装置50により、例えば、図3のフローチャートに示す処理手順に従って遊技制御が行われる。

【0056】この遊技制御処理では、先ず、ステップS1において、メダルがベットされた状態であるか否かを判定する処理が行われる。この処理では、前回のゲームの結果としてリプレイゲームの権利が発生している場合（前回ゲームでベットされたメダルの持ち越しが有る場合）と、メダル投入口15より少なくとも1枚以上のメダルが投入された場合と、RAM53に少なくとも1枚以上のメダルがクレジットとして記憶されている状態で1ベットボタン10或いはマックスベットボタン9が操作された場合の何れかに該当するときに、メダルがベットされた状態であると判定する。

【0057】例えば、メダル投入口15よりメダルが投入されると、先ず、その投入されたメダルがメダル検知センサ15aにより検知されて該検知信号が遊技制御装置50に入力される。そして、その検知信号に基づいて、メダルのベット数の記憶が加算されるとともに、そのベット数に対応する有効ラインがベットライン表示部13により表示される。但し、ベット数には、所定の上限値（例えば、3枚）が設定されており、例えば、クレジット選択ボタン18により「非クレジット状態」が選択されている状態において、上限値を超えるメダルがメダル投入口15より投入された場合には、超えた分のメダルがベット数に加算されずに受皿23へと返却されるようになっている。一方、クレジット選択ボタン18により「クレジット状態」が選択されている状態において、上限値を超えるメダルがメダル投入口15より投入された場合には、超えた分のメダルがクレジット数に加算されるとともに、その加算結果がクレジット数としてクレジット数表示部12に表示される。

【0058】このステップS1における判定の結果、メダルがベットされた状態であると判定された場合にはステップS2へと移行し、そうでない場合にはメダルがベットされた状態であると判定されるまで、この処理が繰り返される。

【0059】ステップS2では、スタートレバースイッチ6aからの出力に基づきスタートレバー6が操作されたか否かを判定し、この判定の結果、スタートレバー6が操作されたと判定された場合にはステップS3へと移行し、そうでない場合にはスタートレバー6が操作されたと判定されるまで、この処理が繰り返される。

【0060】ステップS3では、スタートレバー6の操作に基づいて内部抽選用の乱数を抽出し、該抽出した乱数と、予めROM52に記憶されている判定値（ベット数や確率設定によって変化する）との比較により内部抽選を行う。この内部抽選により各種入賞（例えば、小

役、BB、RB、リプレイなど）に当選したか否かが決定され、当選した場合には該入賞態様に対応する入賞フラグが立てられる。

【0061】ステップS4では、前回ゲームにおける各リール4a、4b、4cの回転開始から一定時間（例えば、4.1秒）経過しているか否かの判定を行い、一定時間経過していると判定される場合には、ステップS5をスキップしてステップS6に移行し、一方、一定時間経過していないと判定される場合には、ステップS5にて遊技開始までの待ち時間を消化した後（つまり、前回ゲームにおける各リール4a、4b、4cの回転開始から一定時間経過した後）、ステップS6に移行する。ここで、ステップS5の遊技開始までの待ち時間消化中は図1中符号14の「WAIT」表示が点灯される。

【0062】ステップS6では、ステップS3の内部抽選の結果に基づいて各種報知処理を行う。この報知処理には、例えば、各ボーナスゲーム（RBまたはBB）の入賞フラグが成立した場合に、ボーナスゲームの入賞フラグが成立したことを報知するボーナスゲーム報知処理などが含まれる。ステップS7では、リール駆動部4に制御信号を送って各リール4a、4b、4cの回転を開始させるリール回転開始処理を行った後、ステップS8に移行する。具体的には、遊技制御装置50は、スタートレバースイッチ6aからの検出信号の入力に基づき、リール駆動部4に対してリール4a、4b、4cの回転開始を指示する制御信号を送信して、各リール4a、4b、4cの回転を一斉に開始させる。そして、スタートレバー6が操作されてから所定時間経過すると、各リール停止ボタンの操作情報ランプ34a、34b、34cを点灯して、各リール停止ボタン7a、7b、7cが操作可能な状態になるように制御する。

【0063】ステップS8では、遊技者が各リール停止ボタン7a、7b、7cにより各リールを停止操作したタイミングと各入賞フラグの状態に基づいてリール4a、4b、4cの停止位置を決定し、この決定に基づいてリール駆動部4に対して制御信号を出力する。

【0064】例えば、何れかの入賞フラグが成立している状態においては、その入賞フラグに対応するシンボル列が有効ライン上に高確率で停止表示されるように、リールの引き込み制御が行われる。即ち、遊技者がリール停止ボタン7a、7b、7cを操作したときに有効ライン上に本来停止表示されるべきシンボルおよびそれに続く数コマ分（例えば、4コマ分）のシンボルの中に入賞フラグに対応するシンボルが含まれる場合には、入賞フラグに対応するシンボルが有効ライン上に優先的に停止表示されるように、各リール4a、4b、4cが停止制御される。

【0065】図4に示す各リールのシンボル配列図に基づいて具体的に説明すると、第1リール（左リール）4aの有効ライン上に「7（白）」が停止表示されること

により成立可能な入賞態様（例えば「7（白）、7（白）、7（白）」のBBなど）の入賞フラグが成立しているときには、点線L1で囲まれるシンボル（配列番号16に対応する「チェリー」、配列番号17に対応する「すいか」、配列番号18に対応する「REP」、配列番号19に対応する「すいか」、配列番号20に対応する「7（白）」）の何れかを表示窓部1内に停止させるタイミングでリール停止ボタン7aを押圧操作すれば、第1リール4aについては配列番号20に対応する「7（白）」が表示窓部1に停止させることができる。同様に、BB入賞の入賞フラグが成立しているときは、点線L2で囲まれるシンボルを表示窓部1内に停止させるタイミングでリール停止ボタン7aを押圧操作すれば、第1リール4aについては表示窓部1内に配列番号13に対応する「7（黒）」を停止させることができ、点線L3で囲まれるシンボルの停止タイミングでリール停止ボタン7aを押圧操作すれば、第1リール4aについては表示窓部1内に配列番号6に対応する「7（灰）」を停止させることができる。

【0066】こうして、各リール停止ボタン7a、7b、7cの停止操作に基づきリール駆動部4が制御され、各リール4a、4b、4cの回転が停止する。一方、遊技者によって各リール停止ボタン7a、7b、7cの停止操作が行われない場合には、各入賞フラグの状態に基づいて各リール4a、4b、4cの停止位置を決定し、この決定に基づいてリール駆動部4に対して制御信号を出力する。遊技制御装置50は、スタートレバー6が操作されてから一定時間（例えば、30秒以上）経過後に、リール駆動部4に前記制御信号を出力し、各リール4a、4b、4cの回転を自動的に停止させる。

【0067】次いで、ステップS9では、リールの停止態様に基づき入賞判定処理を行う。この入賞判定処理では、何れかの入賞態様（例えば、小役、BB、RB、リプレイなど）に対応する停止表示態様が有効ライン上で成立したか否かに基づいて各入賞態様の発生の有無を判定する処理を行う。

【0068】ステップS9の入賞処理において入賞が確定していると判定された場合には所定枚数のメダルの払い出しを行う（ステップS10）。この払い出しでは、ステップS9の入賞判定処理においてリプレイゲーム以外の入賞が確定していると判定された場合に、メダル払い出部30に制御信号を送って確定した入賞態様に応じた数のメダルを払い出す処理又は入賞態様に応じたメダル数をクレジット数の記憶に加算する処理を行うとともに、小役やリプレイゲームの入賞フラグをクリアする処理等を行う。また、この払い出しでは、ステップS9の入賞判定処理においてリプレイゲームの発生が決定された場合には今回のゲームで記憶されたベット数を次回ゲームに持ち越す処理を行い、リプレイゲームの発生が決定されなかった場合には今回のゲームのベット数の記憶

をクリアする処理を行う。このステップS10の払い出し処理を終了することにより、一連の遊技制御処理が終了される。

【0069】図5は、本実施形態のスロットマシンにおける入賞役と入賞役に対応するシンボル表示態様（成立シンボル列）および入賞役に基づく入賞内容との対応図である。本実施形態の通常遊技における入賞役、すなわち通常遊技において獲得可能な入賞にはビッグボーナス（BB）、レギュラーボーナス（RB）、小役、リプレイの4種類がある。

【0070】BB入賞は、「7（白）、7（白）、7（白）」、「7（灰）、7（灰）、7（灰）」、「7（黒）、7（黒）、7（黒）」が有効ライン上に停止表示された場合に確定される入賞で、メダルが15枚払い出されるとともにBBゲームが発生する。なお、本実施形態のBB入賞には、BBゲーム中の報知機能を有効にされる「報知機能付きBB入賞」と、BBゲーム中の報知機能を無効にされる「報知機能無しBB入賞」の2種類が設けられている。

【0071】RB入賞は、「7（白）、7（白）、7（黒）」、「7（灰）、7（灰）、7（黒）」が有効ライン上に停止表示された場合に確定される入賞で、メダルが15枚払い出されるとともにRBゲームが発生する。

【0072】小役入賞は、「7（白）、ベル、ベル」、「7（灰）、ベル、ベル」、「7（黒）、ベル、ベル」、「すいか、すいか、すいか」、「チェリー、-、-」（「-」部分はどんなシンボルであってもよい）の何れかが有効ライン上に停止表示されることにより確定される入賞で、小役入賞の種類に対応する枚数のメダルが払い出される。例えば、「7、ベル、ベル」のときは9枚、「すいか、すいか、すいか」のときは12枚、「チェリー、-、-」のときは2枚のメダルが払い出される。

【0073】リプレイ入賞は、「REP、REP、REP」が有効ライン上に停止表示された場合に確定される入賞で、リール停止後にリプレイゲームが行われる。このリプレイゲームでは、今回ベットしたメダルが次回ゲームに持ち越されるので、メダルを新たにベットしなくともゲームを開始することができる。通常ゲームにおける内部抽選ではこれら4種類の入賞の抽選が行われる。

【0074】また、JACイン入賞とは、BBゲーム中の小役ゲームにおいて「REP、REP、REP」が有効ライン上に停止表示された場合に確定される入賞で、15枚のメダルが払い出されるとともに、1枚のメダルベットで高確率で「REP、REP、REP」が有効ライン（例えば中段ライン）上に停止表示されるように停止制御されるJACゲームが開始される。なお、BBゲームにおいてJACイン入賞となった場合には、12回のJACゲームが終了されるかまたは8回のJAC入賞

が獲得されるまでJACゲームは継続される。

【0075】JAC入賞とは、前記JACイン入賞により開始されるJACゲームにおいて、メダルを1枚ベットしたときに「REP, REP, REP」が有効ライン（例えば中段ライン）上に停止表示された場合に確定される入賞で、15枚のメダルが払い出される。

【0076】図6は、本実施形態のスロットマシンにおける、遊技状態の遷移状況を示す概念図であり、通常状態（A）、BB状態（B）、RB状態（C）の3つに分けられる。通常状態（A）では、1ゲーム毎に内部抽選が行われ、BB入賞、RB入賞、小役入賞、リプレイ入賞、はいずれの何れかが抽選によって決定される。

【0077】そして、通常状態（A）での内部抽選の結果がBB入賞となりBB入賞フラグが成立すると、停止表示態様が所定のシンボル列（例えば「7（白）、7（白）、7（白）」）となることにより遊技状態はBB状態（B）となり、BBゲームが開始される。そして、BBゲームが終了した後は通常状態（A）に移行して通常ゲームが再開される。

【0078】また、通常状態（A）での内部抽選の結果がRB入賞となりRB入賞フラグが成立すると、停止表示態様が所定のシンボル列（例えば「7（白）、7（白）、7（黒）」）となることにより遊技状態はRB状態（C）となり、RBゲームが開始される。RB状態（C）で所定のRBゲームが終了した後は通常状態（A）に移行し、通常ゲームが再開される。

【0079】次に、図7に従ってBBゲーム中のゲーム進行について説明する。まず、所定のシンボル表示態様（例えば「7（白）、7（白）、7（白）」）が有効ライン上に停止されBBゲームが発生すると、通常ゲーム時に比べて高い確率で小役入賞を獲得できる小役ゲーム状態となる（A）。この小役ゲーム状態（A）における遊技は通常状態と同様に進行され、例えばメダルを3枚投入して、有効ライン上に「7（白、灰、黒）、ベル、ベル」のシンボル列が停止表示された場合にはメダルが9枚払い出され、有効ライン上に「すいか、すいか、すいか」のシンボル列が停止表示された場合にはメダルが12枚払い出され、有効ライン上に「チェリー、ー、ー」（「ー」部分はどんなシンボルであってもよい）のシンボル列が停止表示された場合にはメダルが2枚払い出される。

【0080】そして、小役ゲーム状態（A）において、例えば「REP, REP, REP」のシンボル列が有効ライン上に停止表示された場合にJACインとなり（B）、このJACインにより15枚のメダルが払い出されるとともに、小役ゲームが一時中断され高確率でJAC入賞を獲得できるJACゲーム状態となる（C）。

【0081】ここで、本実施形態のスロットマシンにおいては、JACインが確定されるのを意図的に回避（リプレイ外し）するのを補助する操作情報を報知する機能

があり、JACイン入賞のフラグが成立しても所定の停止操作を行うことによりリプレイ外しを実行できる。なお、BB入賞のフラグが成立したときのBB入賞の種類が、報知機能付きBB入賞であるか、または報知機能無しBB入賞であるかにより、BBゲーム中の小役ゲームにおける前記報知機能が有効または無効に切り替えられる。

【0082】JACゲーム状態（C）では、メダルのベット数は1枚とされ、この1ベットに対応する有効ライン（例えば、中段横ライン）上に「REP, REP, REP」のシンボル列が停止表示されるとJAC入賞となりメダルが15枚払い出される。このJACゲームは最大12回まで実行可能となっており、12回目のJACゲームが終了すると小役ゲームが再開される（D）。但し、JACゲームが12回に達する前にJAC入賞が8回発生した場合には、8回目のJAC入賞を以てJACゲームは終了され、小役ゲームが再開される（D）。

【0083】BBゲーム中の小役ゲームは、最大30回まで実行可能となっており（JACインしたゲームは含み、JACイン後のJACゲームは含まない）、小役ゲームが30回消化された時点でBBゲームは終了となる（E）。但し、小役ゲームが30回消化されるまでに3回JACインした場合には、3回目のJACインによるJACゲームの終了を以て当該BBゲームは終了となる（F）。そして、BBゲーム終了後は通常ゲームが再開される。

【0084】因みにRB入賞は、所定のシンボル表示態様（例えば「7（白）、7（白）、7（黒）」）が有効ライン上に停止されRBゲームが発生すると同時にJACインとなり、このJACインにより15枚のメダルが払い出されるとともに、高確率でJAC入賞を獲得できるJACゲームが開始される。そして12回目のJACゲームが終了するか、またはJACゲームが12回に達する前にJAC入賞を8回獲得するとRBゲームは終了され、通常ゲームが再開される。

【0085】図8は、本実施例のBBゲームにおける処理手順について示したフローチャートである。

【0086】まず、小役ゲームが開始されると、ステップS21で小役ゲーム数が更新される。BB状態における小役ゲームは最高30回に設定されているので、小役ゲーム数が30回になるまで小役ゲーム数は更新可能である。

【0087】次に、リプレイ入賞のフラグが成立している場合は、フラグ成立を遊技者に報知するか判定して、判定結果に基づき操作情報を報知する（ステップS22）。なお、操作情報の報知形態についての詳細は後述する。

【0088】そして、ステップS23で有効ライン上に「REP, REP, REP」のシンボル列が停止表示されてJACインになったかどうか判定される。JACイ

ンであればステップS24に移行して1セットのJACゲーム(12回のJACゲームまたは8回のJAC入賞)が消化される。そして、ステップS25で3セット目のJACゲームが終了されたかどうか判定され、3セット目のJACゲームが終了した状態であればステップS27に移行してBBゲームの終了処理が行われ、1セット目または2セット目のJACゲームが終了した状態であればそのままリターンされて小役ゲームが再開されステップS21からのBB処理が繰り返される。

【0089】ステップS23でJACインでないと判定されると、ステップS26に移行して小役ゲーム数が30回であるか判定され、BBゲームを継続させるか否か決定される。小役ゲームが30回に達していなければそのままリターンされて小役ゲームが再開されステップS21からのBB処理が繰り返される。一方、小役ゲームが30回に達していなければステップS27に移行されてBB終了処理が行われる。

【0090】(実施例1) 本発明にかかる操作情報報知手段の第1の実施例は、BBゲーム中の小役ゲームにおいて、遊技者のスタートレバーの操作に関連してリプレイ入賞のフラグが成立すると同時に停止操作第1リール4aに配置された「REP」シンボルのうちのどのシンボルの停止制御を解除するか抽選され、該抽選結果に基づいて当該シンボルの停止制御が解除され、操作情報の報知機能が有効である場合に前記停止制御を解除された「REP」シンボルを他の「REP」シンボルと区別できる態様で演出表示部5に表示するようにしたものである。

【0091】ここで、本実施例では、BBゲーム中の報知機能を有效地にされる「報知機能付きBB入賞」と、BBゲーム中の報知機能を無効にされる「報知機能無しBB入賞」の2種類が設けられており、通常ゲームにおける入賞抽選によってBB入賞のフラグ成立と同時に報知機能の有効・無効も決定するようになっている。

【0092】なお、報知機能の有効・無効を上記したよ*

	配列番号					
	2	5	9	11	15	18
1	0	4	4	4	4	4
2	4	0	4	4	4	4
3	4	4	0	4	4	4
4	4	4	4	0	4	4
5	4	4	4	4	0	4
6	4	4	4	4	4	0

【0097】BBゲーム中の小役ゲームにおいてリプレイ入賞のフラグが成立したときに、例えば、制御パターン1が選択されて読み出されると、可変表示中に配列番号2の「REP」シンボルの停止制御だけが解除される。そして、操作情報の報知機能が有効である場合は演出表示部5に「REP(2)」((()内は配列番号)のように停止制御が解除されているシンボルを表示して、遊技者に停止操作を行うべきポイントが報知される。す

* うにBB入賞に付帯させるのではなく、通常ゲーム1回ごと、BBゲーム中の小役ゲーム1回ごと、BBゲーム中のJACゲーム1回ごと、所定の停止表示態様導出ごと、BB入賞の発生または終了ごと、およびRB入賞の発生または終了ごとに別途報知機能を有効にするか否かの抽選を行うようにしてもよい。

【0093】図4に示すシンボル配列図では、同一リールに配置された「REP」シンボル間のコマ数はすべて5コマ以内になっているので、最大4コマ引き込む停止

10 制御が行われると必ず「REP」のシンボル列が有効ライン上に停止する構成となっている。しかし、本実施例では、リプレイ入賞のフラグが成立したときに、所定の「REP」シンボルの停止制御が解除される(引き込みを行わない)よう正在しているので、遊技者が停止操作を行うタイミングによっては、リプレイ外しが可能となる。

【0094】表1はそれぞれの「REP」シンボルの制御パターンを格納した制御テーブルであり、例えばROM52に記録される。CPU51は、BBゲーム中の小

20 役ゲームにおいてリプレイ入賞のフラグが成立したときに実行される抽選に基づいて前記制御テーブルから制御パターンを一つ読み出し、読み出された制御パターンに基づいて第1リールの停止制御を行う。

【0095】ここで、表1はそれぞれの配列番号に対応する「REP」シンボルを停止制御する際の引き込みコマ数を表している。例えば、制御パターン1では配列番号2の「REP」シンボルの停止制御が解除され(引き込みコマ数0)、その他の「REP」シンボルは4コマの停止制御が行われることを示し、制御パターン2では

30 配列番号5の「REP」シンボルの停止制御が解除され、その他の「REP」シンボルは4コマの停止制御が行われることを示し、制御パターン3~6についても同等の制御が行われることを示している。

【0096】

【表1】

なわち、有効ライン上を配列番号18の「REP」シンボルが通過してから停止制御を解除された配列番号2の「REP」シンボルが有効ライン上に到達するまでの間は、遊技者の停止操作に忠実に従ってリールは停止されるので、遊技者の技量によってはリプレイ外しを実行することができる。

【0098】例えば、停止制御が解除されたシンボルとして配列番号2の「REP」が演出表示部5に表示され

た場合は、表示窓部1の左窓に下段から順に「すいか（19），7（白）（20），ベル（0）」（（）内は配列番号を示す）または「7（白）（20），ベル（0），ベル（1）」が停止するようにリールの停止操作を行うことにより、第2および第3リールの停止表示態様に関係なくリプレイ入賞が確定されるのを回避できる。または、第2および第3リールを先に停止してリプレイ入賞が確定される有効ラインを一つに限定した後（例えば、第2，第3リールの「REP」シンボルが中段に停止されると有効ラインは中段の一つだけになる）、第1リールの有効ライン上（中段）に配列番号19，20，0，1のシンボルが停止するようにリールの停止操作を行うことによりリプレイ入賞が確定されるのを回避できる。

【0099】同様に、制御パターン2が選択されて配列番号5の「REP」シンボルの停止制御だけが解除された場合は、表示窓部1内の上・中・下段すべてに「REP」以外のシンボルを停止させることは不可能なので、第2および第3リールを先に停止してリプレイ入賞が確定される有効ラインを一つに限定した後（例えば、第2，第3リールの「REP」シンボルが中段に停止されると有効ラインは中段の一つだけになる）、第1リールの有効ライン上（中段）に配列番号3または4のシンボルが停止するようにリールの停止操作を行うことによりリプレイ入賞が確定されるのを回避できる。

【0100】このように停止制御を解除されたシンボルが遊技者に報知されると、遊技者は報知された情報をもとに目押し操作をすることによりリプレイ外しを実行することができる。一方、遊技者への操作情報の報知が無効となった場合は、どの「REP」シンボルの停止制御が解除されているかわからないため、有効な目押し操作を行うことはできずリプレイ外しを実行することはほとんど不可能となる（リプレイ外しは、確率的にしか成功しなくなる）。これにより、初心者と上級者の獲得できる利益の格差を小さくしている。

【0101】また、停止制御を解除されたシンボルを報知されても、シンボルによっては目押し操作が困難な場合もある。例えば、図4において配列番号11の「REP」シンボルの停止制御が解除されそれを報知されたとしても、遊技者は第2および第3リールを先に停止してリプレイ入賞が確定される有効ラインを一つに限定した後、第1リールの有効ライン上に配列番号10の「すいか」が停止するようにリールの停止操作を行わなければならない。つまり、リプレイ外しができるポイントは上述したように一箇所なので初心者にはほとんど不可能となるが、熟練した上級者だけはリプレイ外しを実行できるので、技量に応じた遊技価値が付与されることがある。このようにして、初心者と上級者が獲得できる利益の格差を小さくしつつ、技術介入の余地を残して遊技の興奮を高めるようにしている。これにより、上級者はも

っと自分の技量を高めようとする意欲が沸くようになる。

【0102】なお、本実施例においては、第1リール4aにある「REP」シンボルのうちの一つについて完全に停止制御を解除しているので、遊技者が停止操作するタイミングが少し遅れただけで「REP」シンボルが有効ライン上に停止表示されてしまうこともあるが、停止制御を解除された「REP」シンボルが有効ライン上に停止表示されるような場合、すなわち前記「REP」シンボルが有効ライン上に停止可能なタイミングで停止操作された場合には、リールを数コマ分滑らせて「REP」シンボルを有効ライン外に外すような停止制御を行うようにしてもよい。つまり、第1リール4aにある「REP」シンボルのうちの一つは、リプレイ入賞を導出されないシンボルとして設定されるようにしてもよい。

【0103】例えば、図4中の「REP（2）」シンボルがリプレイ入賞を導出されないシンボルとして設定された場合、「REP（2）」を含むリプレイ入賞は確定されない。すなわち、第2および第3リールを先に停止してリプレイ入賞が確定される有効ラインを一つに限定した後（例えば、第2，第3リールの「REP」シンボルが中段に停止されると有効ラインは中段の一つだけになる）、第1リールの有効ライン上（中段）に「REP（2）」シンボルが停止するようにリールの停止操作が行われても、第1リール4aは1コマ滑らす停止制御を実行され、その結果「REP（2）」のシンボルは有効ライン上から1コマ外れた位置で停止表示される。また、例えば表示窓部1の左窓に下段から順に「ベル（1），REP（2），すいか（3）」のように「REP（2）」が含まれる態様で停止表示されると、通常は第2，第3リールの停止制御により確実にリプレイ入賞が確定されるが、「REP（2）」はリプレイ入賞を導出しないように設定されているので、第2，第3リール4a，4bの「REP」シンボルが有効ライン上に停止表示されないように停止制御が実行される。このような停止制御を行うことによりリプレイ外しが可能となる範囲が広くなり、初心者でも容易にリプレイ外しを実行することができる。

【0104】また、本実施例では演出表示部5に配列番号付きの「REP」シンボルを表示するようにしたが、「REP」シンボルに異なる配色を施してそれぞれ区別できるようにしてもよい。例えば、図4に示す第1リールの「REP」シンボルの代わりに「7」「七」「⑦」等のシンボルを配置して、「7，REP，REP」、「七，REP，REP」、「⑦，REP，REP」をリプレイ入賞とすることもできる。このとき、「7」「七」「⑦」シンボルは、ビッグボーナス入賞を構成するシンボルとして共用してもよい。このように、第1リール4aの「REP」シンボルの表示態様をそれぞれ異

なる態様とすることにより、遊技者は目押し操作を実行しやすくなりリプレイ外しのできるポイントを容易に認識できるので、リプレイ外しを成功しやすくなる。

【0105】(実施例2) 本発明にかかる操作情報報知手段の第2の実施例は、遊技者の停止操作に関連してリプレイ外しが自動的に実現されるように停止制御が行われるようにしたものである。具体的には、報知機能が有効である場合に、リールを停止させる順番を演出表示部5に表示して、表示された停止順番通りに停止操作が行われた場合はリプレイ入賞は確定されず、その他の順番で停止操作が行われた場合はリプレイ入賞が確定されるように制御が行われるようにしている。

【0106】本実施例では、ROM52に表2に示すような各リールの停止操作パターンを格納した操作順序テーブルが記録されており、BBゲーム中の小役ゲームにおいてリプレイ入賞のフラグが成立したときに、CPU5.1が前記操作順序テーブルから停止操作パターンを一つ読み出し、読み出された停止操作パターン通りに停止操作が行われた場合にリプレイ入賞が外れるように第1リールの停止制御を行なうようにしている。

【0107】BBゲーム中の小役ゲームにおいてリプレイ入賞のフラグが成立した場合、例えば、操作順序テーブルから停止操作パターンAが選択されて読み出され、報知機能を有効にするか無効にするかが判定された結果

	停止操作順序		
	第1リール	第2リール	第3リール
A	1	2	3
B	1	3	2
C	2	1	3
D	2	3	1
E	3	1	2
F	3	2	1

【0111】また、ROM52に表3に示すような複数の制御パターンを格納した制御テーブルが記録されており、BBゲーム中の小役ゲームにおいてリプレイ入賞のフラグが成立したときに、CPU5.1が前記制御テーブルから制御パターンを一つ読み出し、該制御パターンに対応する停止操作パターンを表2の操作順序テーブルから読み出し、読み出された停止操作パターン通りに停止操作が行われた場合にリプレイ入賞が外れるように第1リールの停止制御を行なうようにすることもできる。

【0112】BBゲーム中の小役ゲームにおいてリプレイ入賞のフラグが成立した場合、例えば、表3の制御テーブルから制御パターン7が選択されて読み出されると、これに対応する停止操作パターンAおよびBが表2の操作順序テーブルから選択されて読み出され、報知機能が有効である場合は演出表示部5に「左→中→右」および「左→右→中」がリプレイ入賞を外すための停止操作順序として表示される。そして、表示された停止操作順序通りに停止操作を行うとリプレイ入賞が外れ、他の停止操作順序に従って停止操作を行うとリプレイ入賞が

* 果、報知機能が有効となった場合は演出表示部5に「左→中→右」のようにリプレイ入賞を外すための停止操作順序が表示される。そして、表示された停止操作順序通りに停止操作を行うとリプレイ入賞が外れ、他の停止操作順序に従って停止操作を行うとリプレイ入賞が確定される。

【0108】同様に、停止操作パターンBが選択されて読み出され、報知機能が有効である場合は、演出表示部5に「左→右→中」のようにリプレイ入賞を外すための停止操作順序が表示される。そして、表示された停止操作順序通りに停止操作を行うとリプレイ入賞が外れ、他の停止操作順序に従って停止操作を行うとリプレイ入賞が確定される。

【0109】このようにリプレイ外しが可能となる操作順序を遊技者に報知することにより、遊技者は目押し操作をすることなく確実にリプレイ外しを実行することができる。一方、遊技者への操作情報の報知が無効となった場合は、リプレイ外しを可能とする停止操作情報を知ることができないので、リプレイ外しを実行することはほとんど不可能となる。このようにして、初心者と上級者が獲得できる利益の格差を小さくしている。

【0110】

【表2】

20

20

20

確定される。

【0113】

【表3】

制御テーブル	オートリプレイ外し操作手順	
1	A	
2	B	
3	C	
4	D	
5	E	
6	F	
7	A	B
8	C	D
9	E	F

40

50

【0114】本実施例では、報知される操作手順通りに停止操作を行うことによって目押し操作のできない初心者でも容易にリプレイ外しを実行することができる。

【0115】以上のように、本実施形態のスロットマシン100によれば、BBゲーム中の小役ゲームにおいてリプレイ入賞のフラグが成立したときに、リプレイ外しの可能なポイントを報知するようにしたので、初心者で

もリプレイ外しを実行できるようになる。また、前記リプレイ外しの可能なポイントの報知は、遊技者の遊技に関連して選択的に報知されるようにしたので、遊技者の技量のみによってリプレイ外しを成功させて獲得メダル枚数を増加させることはできないので、遊技者間の技量によるメダル獲得枚数の格差を小さくできる。

【0116】以上、本発明者によってなされた発明を実施例に基づき具体的に説明したが、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、その他のスロットマシンにも適用可能である。

【0117】例えば、実施例1において、複数個の「R E P」シンボルの停止制御を解除するようにしておく、この場合リプレイ外しをより容易に行うことができるようになる。

【0118】また、停止制御を解除されたシンボルが表示窓部1に出現するタイミングを報知するようにしてよい。例えば、図9に示すように、第1リール4aの内側に長方形型に複数個のランプ（またはLED）を整然と配置してドット表示を可能とし、右側の逆三角形型の矢印が表示窓部1の上方から下方へ移動するよう見えるように表示制御するといい。具体的には、停止制御が解除されたシンボルが表示窓部1に近づいてきたときは図9（a）のようにランプ61が点灯され矢印の頂点部分のみが表示されるようにし、その後徐々に矢印が下方に移動するよう見えて点灯されるランプが変更され、ちょうど表示窓部1の真ん中に前記シンボルが位置したときには図9（b）のように矢印全体が表示され、さらに徐々に矢印が下方に移動するよう点灯されるランプが変更され、前記シンボルが表示窓部1を通過したときには図9（c）のように三角形の底辺部分が表示されるようにする。

【0119】これにより、目押し操作のできない遊技者でもリプレイ外しするため停止操作すべきタイミングがわかるので、リプレイ外しを成功しやすくなる。また、本実施形態ではリールの内側にタイミングを報知するランプを設けているので、当該シンボルの部分は他のシンボルよりも明るくなり目押し操作もやりやすくなる。さらに、本実施形態では矢印の表示が上方から下方へと流れるように変動されるので、停止操作を行うタイミングをとりやすくなる。

【0120】また、本発明は、本実施形態のスロットマシンで適用されたシンボル列以外のシンボル列を有するスロットマシンにおいても適用することができ、例えば図10に示すように遊技者の技量によってリプレイ外しができるようにシンボルを配列されたリールを備えたスロットマシンに本発明を適用してもよい。

【0121】なお、実施の形態では、遊技機としてスロットマシンに適用した例を示したが、他の遊技機、例えばパチンコ、アレンジボール等の遊技機にも適用できる。

【0122】今回開示した実施の形態は、すべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および内容の範囲でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0123】

【発明の効果】本発明によれば、複数種類の図柄を可変表示可能な可変表示装置を備えた遊技機、特に外周面に複数個のシンボルを配置した複数の回転リールを利用して可変表示ゲームを可能としたスロットマシンにおいて、第1の入賞（J A C入賞）を獲得可能な第1の特別ゲーム（J A Cゲーム）を所定回数遊技可能な第1の特別遊技状態（R B）に制御可能な第1の制御手段と、第2の入賞（小役入賞）を獲得可能な第2の特別ゲーム（小役ゲーム）と前記第1の特別遊技状態（R B）とからなり、前記第2の特別ゲーム（小役ゲーム）において前記複数の可変表示部の表示結果が予め定められた特別の表示態様（例えばリプレイ入賞のシンボル列）となつた場合に前記第1の特別遊技状態となる第2の特別遊技状態（B B）に制御可能な第2の制御手段と、を備え、遊技者が所望の停止表示を導出できるように補助するための操作情報を報知する操作情報報知手段と、遊技状態に基づいて前記操作情報報知手段の有効無効を切り替える報知状態切り替え制御手段とを備えるようにしたので、遊技者がB Bゲーム中の小役ゲームで行うリプレイ外しの手法を初心者でも容易に行うことができる。また、上級者は、操作情報を報知されたにもかかわらず初心者にとっては困難なリプレイ外し（例えば、停止操作のポイントが一つ）を成功させることによって上級者は自分の技量に対して満足感を味わうことができるとともに、初心者に比較して小役ゲームを多く遊戯できるので獲得メダル枚数も若干多くなる。このように、初心者と上級者が獲得できる利益の格差を小さくしつつ、技術介入の余地を残しているので遊技に対する興奮を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明を適用した実施形態のスロットマシンの正面図である。

【図2】図1のスロットマシンに備わる遊技制御装置の主要制御ブロック図である。

【図3】遊技制御装置50によって行われる遊技制御の処理手順を示すフローチャートである。

【図4】各リールの外周面に表示されたシンボル列を示す図である。

【図5】本実施形態の入賞態様の種類を示す一覧図である。

【図6】遊技状態の遷移状況を示す概念図である。

【図7】B Bゲーム中のゲーム進行状況を示す概念図である。

【図8】BBゲーム中の遊技処理を示すフローチャートである。

【図9】リプレイ外しのポイントが出現するタイミングを表示するためのタイミング報知手段の概略図である。

【図10】従来のBBゲーム中にリプレイ外しができるスロットマシンに備えられているリールの一例である。

【符号の説明】

- 1 表示窓部
- 2 前面パネル
- 4 リール駆動部
- 4a, 4b, 4c リール
- 5 演出表示部
- 6 スタートレバー
- 6a スタートレバースイッチ
- 7a, 7b, 7c リール停止ボタン
- 8 払出表示部
- 9 マックスベットボタン
- 10 1ベットボタン
- 12 クレジット数表示部
- 13 ベットライン表示部
- 14 遊技状態表示部

* 15 メダル投入口

15a メダル検知センサ

18 クレジット選択ボタン

19 化粧パネル

21 灰皿

22 傾斜台部

23 メダル貯留受皿

24 前面カバー部材

25 前面カバー部材

10 30 メダル払出部

31 音声発生部

32 発光部

33 リセットスイッチ

34a, 34b, 34c 操作情報ランプ

50 遊技制御装置

51 CPU

52 ROM

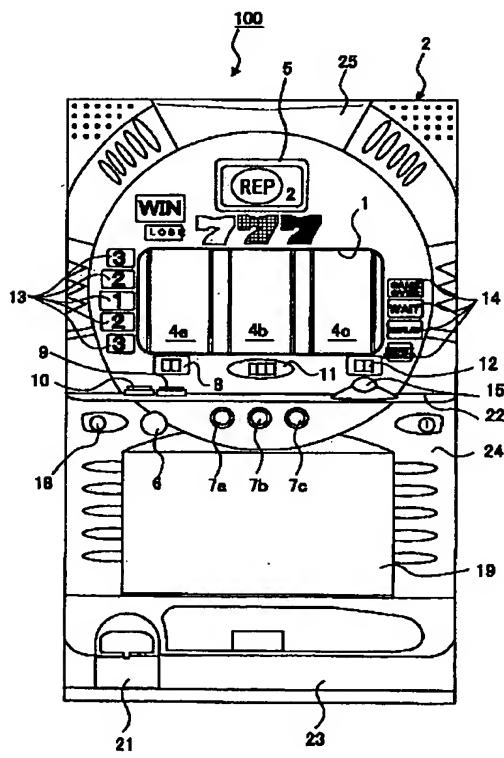
53 RAM

54 入出力インターフェース (I/F)

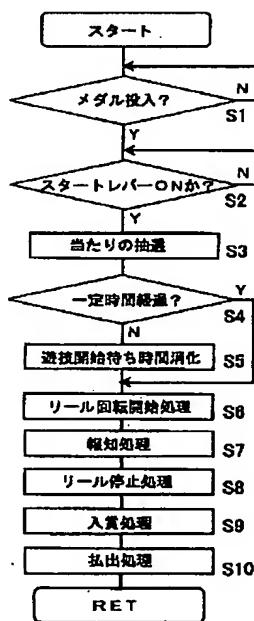
20 100 スロットマシン本体

*

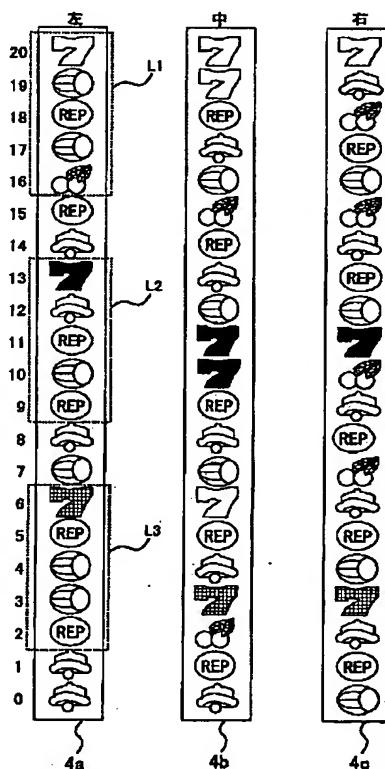
【図1】



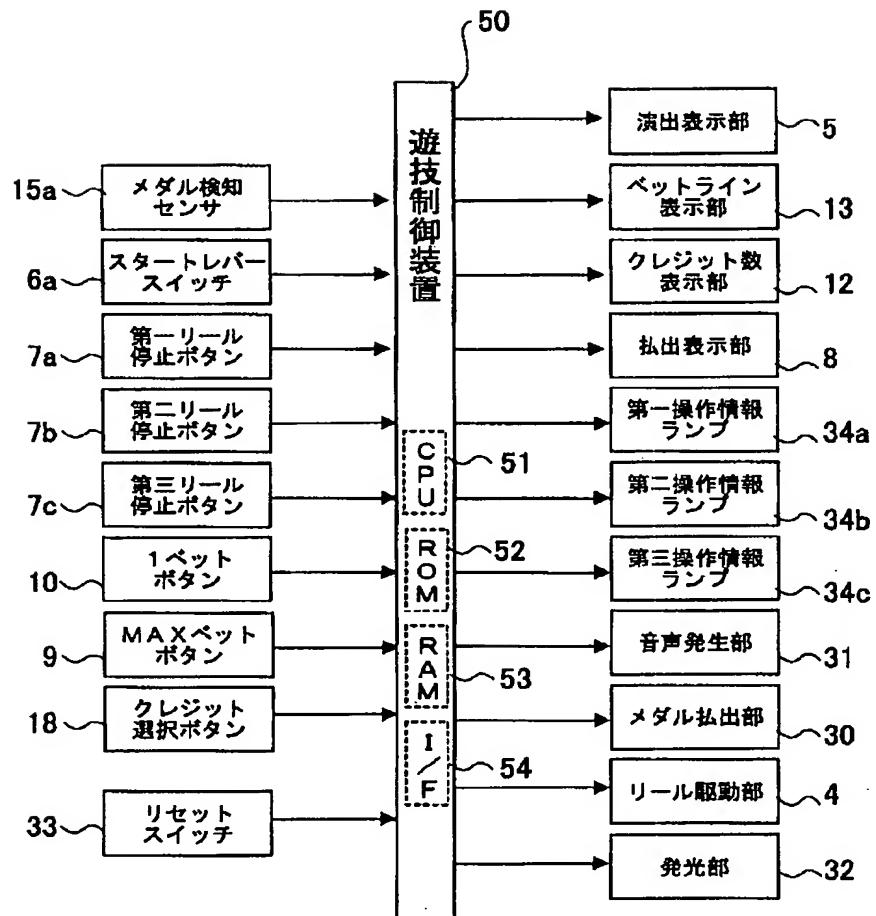
【図3】



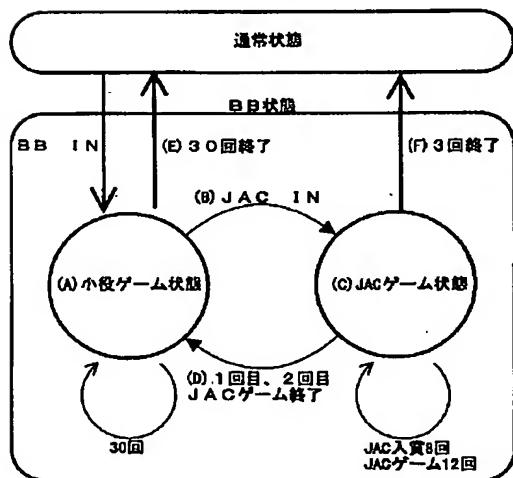
【図4】



【図2】



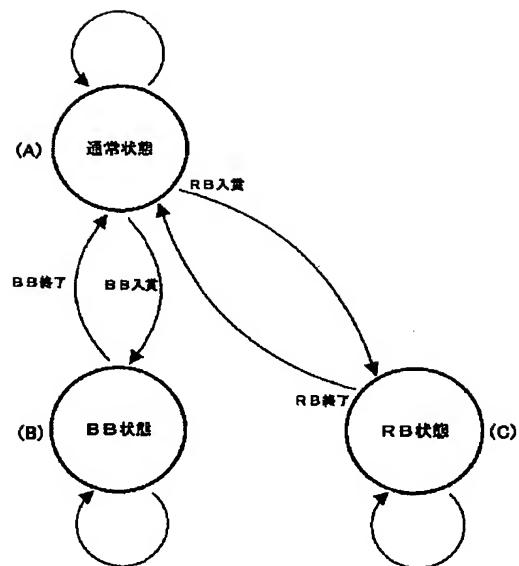
【図7】



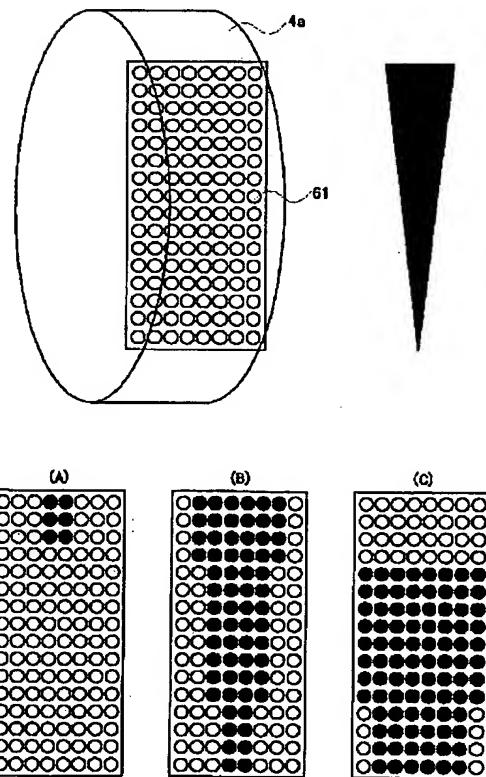
【図5】

入賞役	成立シンボル列	入賞内容
BB	777 777 777	15枚+BBゲーム
RB	7777 7777	15枚+RBゲーム
小役	77 77 77	8枚
	○○○	12枚
	— —	2枚
リプレイ	REP REP REP	リプレイゲーム
JACイン	BB小役ゲーム中 REP REP REP	15枚+JACゲーム
JAC	JACゲーム中 REP REP REP	15枚

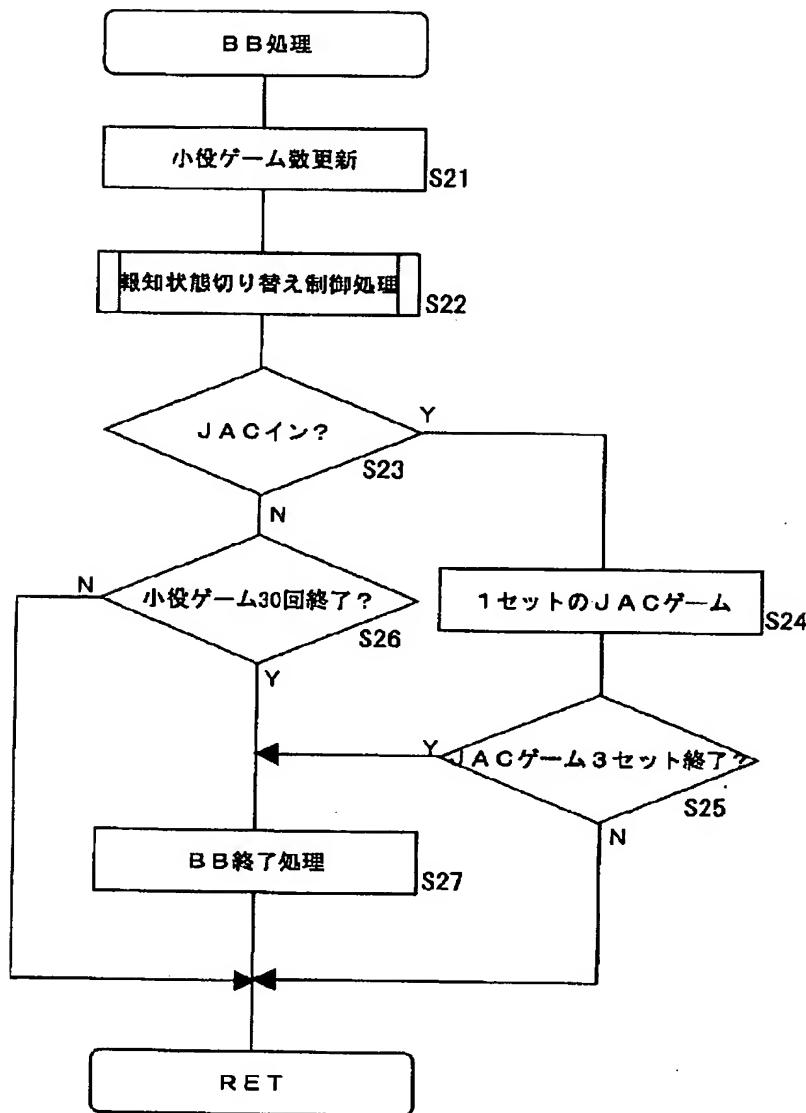
【図6】



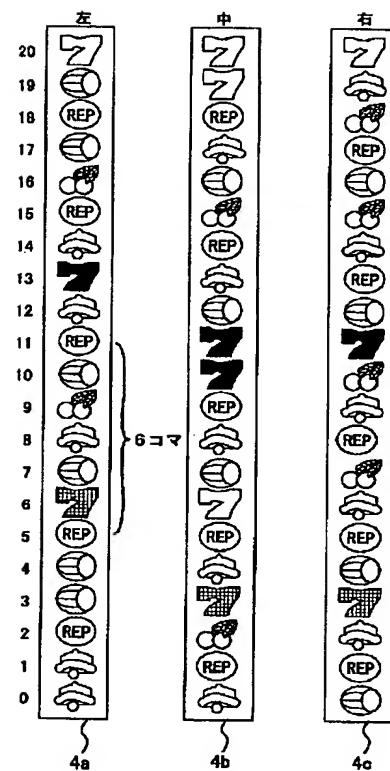
【図9】



【図8】



【図10】



【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載
 【部門区分】第1部門第2区分
 【発行日】平成16年9月24日(2004.9.24)

【公開番号】特開2002-177450(P2002-177450A)

【公開日】平成14年6月25日(2002.6.25)

【出願番号】特願2000-375628(P2000-375628)

【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 5/04

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

【手続補正書】

【提出日】平成15年9月10日(2003.9.10)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数のシンボルを配した複数のリールを可変表示する可変表示装置を備え、スタートレバーの操作に基づいて前記複数のリールを回転させると共に内部抽選を行い、該内部抽選により入賞に当選した場合は入賞フラグが成立し、停止ボタンの停止操作に基づいて前記複数のリールの可変表示の停止結果が予め設定された有効ライン上にて、前記成立した入賞フラグに対応する停止表示態様となった場合に、該成立した入賞フラグに対応する入賞を発生させるスロットマシンにおいて、

当該スロットマシンは、ゲームの結果として前記複数のリールの可変表示の停止結果が予め定められた所定の表示態様となった場合に小役入賞を獲得しやすい小役ゲームとレギュラーボーナスとを所定の回数遊技できるビッグボーナスが発生し、該ビッグボーナス中の小役ゲームにおいて、前記複数のリールの可変表示の停止結果が予め定められた特別の表示態様となった場合にレギュラーボーナスを発生し、前記小役ゲームの最大実行回数又は前記レギュラーボーナスの最大実行回数の何れかを消化することで前記ビッグボーナスを終了するものであり、

前記複数のリールにおいて特別の停止表示態様を導出させる制御を行う可変表示制御手段と、

前記小役ゲームにて遊技者が所望の停止表示態様を導出できるように補助するための操作情報を報知する操作情報報知手段と、を備え、

前記操作情報報知手段は、前記特別の表示態様の入賞フラグが成立したときに、該特別の表示態様を導出させないための停止操作順序を報知し、

前記可変表示制御手段は、前記特別の表示態様を導出させないための停止操作順序通りに前記停止ボタンの停止操作が行われた場合は、前記特別の表示態様を導出させないことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

前記可変表示制御手段は、

前記特別の表示態様の入賞フラグが成立したときに、操作順序テーブルに格納された停止操作パターンを一つ読み出し、該読み出された停止操作パターン通りに前記停止ボタンの停止操作が行われた場合に前記特別の表示態様を導出させないことを特徴とする請求項

1記載のスロットマシン。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

但し、入賞フラグが立っている遊技ゲームでは、極力遊技者が入賞を獲得できるように、遊技者が停止操作するタイミングが入賞フラグに対応するシンボルを有効ライン上に停止可能なタイミングから多少ずれても所望のシンボルを有効ライン上に停止させようとする制御（最大4コマを引き込む）、いわゆる引き込み制御が行われるようとしたスロットマシンもある。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

本発明は上記問題点に着目してなされたもので、初心者がBBゲーム中の小役ゲームにおいて比較的容易にリプレイ外しができるように遊技を補助して、BBゲーム中の遊技に対する興味を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するために、本発明は、複数のシンボルを配した複数のリールを可変表示する可変表示装置を備え、スタートレバーの操作に基づいて前記複数のリールを回転させると共に内部抽選を行い、該内部抽選により入賞に当選した場合は入賞フラグが成立し、停止ボタンの停止操作に基づいて前記複数のリールの可変表示の停止結果が予め設定された有効ライン上にて、前記成立した入賞フラグに対応する停止表示態様となつた場合に、該成立した入賞フラグに対応する入賞を発生させるスロットマシンにおいて、当該スロットマシンは、ゲームの結果として前記複数のリールの可変表示の停止結果が予め定められた所定の表示態様となつた場合に小役入賞を獲得しやすい小役ゲームとレギュラーボーナスとを所定の回数遊技できるビッグボーナスが発生し、該ビッグボーナス中の小役ゲームにおいて、前記複数のリールの可変表示の停止結果が予め定められた特別の表示態様となつた場合にレギュラーボーナスを発生し、前記小役ゲームの最大実行回数又は前記レギュラーボーナスの最大実行回数の何れかを消化することで前記ビッグボーナスを終了するものであり、前記複数のリールにおいて特別の停止表示態様を導出させる制御を行う可変表示制御手段と、前記小役ゲームにて遊技者が所望の停止表示態様を導出できるように補助するための操作情報を報知する操作情報報知手段と、を備え、前記操作情報報知手段は、前記特別の表示態様の入賞フラグが成立したときに、該特別の表示態様を導出させないための停止操作順序を報知し、前記可変表示制御手段は、前記特別の表示態様を導出させないための停止操作順序通りに前記停止ボタンの停止操作が行われた場合は、前記特別の表示態様を導出させないようにした。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

すなわち、操作情報報知手段により、リールを停止させる順番（例えば右リール→左リール→中リール）を報知して、報知されたとおりに停止操作することにより「A Cインとなるシンボル列は有効ライン上に停止しないようにした。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

これにより、容易にリプレイ外しを実行することができるので、初心者でも熟練者と対等な利益を得ることができます。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

また、前記可変表示制御手段は、前記特別の表示態様の入賞フラグが成立したときに、操作順序テーブルに格納された停止操作パターンを一つ読み出し、該読み出された停止操作パターン通りに前記停止ボタンの停止操作が行われた場合に前記特別の表示態様を導出させないようにした。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 8

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 9

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 3 0

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 3 1

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 3 2

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 3 3

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 3 4

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 9】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 3 5

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 2 0】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 2 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】**【0123】****【発明の効果】**

本発明によれば、複数のシンボルを配した複数のリールを可変表示する可変表示装置を備え、スタートレバーの操作に基づいて前記複数のリールを回転させると共に内部抽選を行い、該内部抽選により入賞に当選した場合は入賞フラグが成立し、停止ボタンの停止操作に基づいて前記複数のリールの可変表示の停止結果が予め設定された有効ライン上にて、前記成立した入賞フラグに対応する停止表示態様となった場合に、該成立した入賞フラグに対応する入賞を発生させるスロットマシンにおいて、当該スロットマシンは、ゲームの結果として前記複数のリールの可変表示の停止結果が予め定められた特別の表示態様となつた場合に小役入賞を獲得しやすい小役ゲームとレギュラーボーナスとを所定の回数遊技できるビッグボーナスが発生し、該ビッグボーナス中の小役ゲームにおいて、前記複数のリールの可変表示の停止結果が予め定められた所定の表示態様（例えはリプレイ入賞のシンボル列）となつた場合にレギュラーボーナスを発生し、前記小役ゲームの最大実行回数又は前記レギュラーボーナスの最大実行回数の何れかを消化することで前記ビッグボーナスを終了するものであり、前記複数のリールにおいて所定の停止表示態様を導出させる制御を行う可変表示制御手段と、前記小役ゲームにて遊技者が所望の停止表示態様を導出できるように補助するための操作情報を報知する操作情報報知手段と、を備え、前記操作情報報知手段は、前記特別の表示態様の入賞フラグが成立したときに、該特別の表示態様を導出させないための停止操作順序を報知し、前記可変表示制御手段は、前記特別の表示態様を導出させないための停止操作順序通りに前記停止ボタンの停止操作が行われた場合は、前記特別の表示態様を導出させないようにしたので、遊技者がビッグボーナス中の小役ゲームで行うリプレイ外しの手法を初心者でも容易に行うことができ、初心者と上級者が獲得できる利益の格差を小さくし、遊技に対する興趣を高めることができる。